



Data 7 gennaio 2025

Protocollo 35/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
LUSERNA
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
2° Befana in maschera – Primi calci - 25/1/2025**

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, esaminato il Regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia





F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: **BIANCO AZZURRO**



2^ BEFANA IN MASCHERA

REGOLAMENTO CATEGORIA PRIMI CALCIO 1^ ANNO 2017

Art.1 ORGANIZZAZIONE

La Società USD LUSERNA CALCIO indice un torneo a carattere REGIONALE denominato "2^ BEFANA IN MASCHERA" che si disputerà SABATO 25 GENNAIO 2025 presso l'impianto sportivo Stadio Comunale G. Bertolotto sito in LUSERNA SAN GIOVANNI, Via Airali 13

Art.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ'

IL TORNEO
La Manifestazione è riservata ai calciatori appartenenti alla categoria PRIMI CALCIO 2^ ANNO regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria società per la stagione in corso NATI DAL 01/01/2016 AL 31/12/2017. E' possibile utilizzare calciatori nati nel 2018 che abbiano compiuto anagraficamente il 6^ anno d'età

Art.3 PRESTITI

Non sono consentiti prestiti

Art.4 ELENCO GIOCATORI

Le Società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo, prima del suo inizio, l'elenco dei calciatori che intendono utilizzare, fino ad un massimo di nr 10. Dopo l'avvenuta consegna è proibito apportare modifiche a tali elenchi. Nella distinta da presentare prima della gara saranno indicati fino ad un massimo di 10 giocatori

Art.5 SOSTITUZIONI

Le sostituzioni saranno effettuati nel pieno rispetto delle norme di cui al C.U. nr1 del SGS-Roma: tutti i giocatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti tranne che per validi motivi di salute. ~~Nel terzo tempo, quindi, potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei cambi liberi.~~ **Tutti i bambini devono prendere parte al gioco ludico**

Art.6 SOCIETA' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le sotto indicate società:

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019





F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO

Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"

SOCIETA' FONDATA NEL 1910

Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



USD LUSERNA CALCIO nr matricola 64129 (2 SQUADRE) BIANCO

ASD INFERNOTTO CALCIO nr matricola 932255

FC TORINO SPA nr matricola 916019

ASD SAN PIETRO VAL LEMINA nr matricola 931176

ASD LUSERNA CALCIO BW nr matricola 64129

Art.7 FORMULA DEL TORNEO

NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE E I TEMPI SUPPLEMENTARI NON E' POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEI CON PARTIRE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI). Il Torneo si svolgerà con la formula del GIRONE UNICO a 5 SQUADRE che si incontreranno tra di loro con gare di solo andata (si allega calendario),

GIOCO LUDICO: ~~LE STATUE~~ (vedere allegato) **DUELLO - LE STATUE**

- ~~Il gioco avrà la durata di 5 minuti~~

Art.8 CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche

Art.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

- Le gare si svolgeranno in 2 (due) tempi da 5 minuti ciascuno
- Le partite si giocano 5 > 5 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni n° 4

Art.10 TIRI DI RIGORE
IL GIOCO LUDICO AURA LA DURATA DI 5 MINUTI

Non sono consentiti

Art.11 TEMPI SUPPLEMENTARI

Non sono consentiti

Art.12 ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (AUTOARBITRAGGIO). In ogni caso i rapporti di gara con allegate le distinte dei giocatori saranno trasmesse al Comitato di competenza nei termini previsti per la necessaria visione del giudice sportivo

Art.13 DISCIPLINA DEL TORNEO

La disciplina del torneo viene affidata al Giudice Sportivo titolare o supplente del Comitato di competenza

Via Alrali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019





F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



Art.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

Il Codice di Giustizia Sportiva non prevede l'automatismo delle sanzioni per i giocatori di questa categoria che pertanto dovranno soggiacere al provvedimento del giudice sportivo

Art.15 RECLAMI

Eventuali reclami dovranno essere presentati entro 30 minuti dalla fine della gara accompagnati dalla tassa di euro 50 euro ; copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nei termini dei 30 minuti. La tassa dovrà essere versata al Comitato o Delegazione di competenza.

Art.16 ASSICURAZIONE

E' Responsabilità di ogni Società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura assicurativa. L'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa

Art.17 NORME GENERALI

Per quanto non previsto dal presente regolamento valgono le disposizioni dei regolamenti federali in quanto compatibili, e quelle riportate sul Comunicato Ufficiale nr1 del Settore Giovanile e Scolastico alla stagione sportiva in corso

U.S.D. LUSERNA CALCIO
SEDE SOCIALE: STADIO COMUNALE
Via Atrali, 13 - Tel. 0121/90.25.26
10062 LUSERNA SAN GIOVANNI (TO)
P. IVA 07206140019

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'

RESPONSABILE DEL TORNEO SIG. PEANO LUCA MICHELE

+39 339.4047302



Via Atrali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.

U.S.D. LUSERNA CALCIO

Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"

SOCIETA' FONDATA NEL 1910

Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



CALENDARIO "2^ BEFANA IN MASCHERA"

SABATO 25 GENNAIO 2025

CATEGORIA PRIMI CALCI 2^ ANNO 2016

GIRONE UNICO
LUSERNA BIANCO
LUSERNA BLU
INFERNOTTO
TORINO FC
SAN PIETRO VAL LEMINA

ORARIO	INCONTRO	CAMPO
14.00	LUSERNA BLU - SAN PIETRO VL	A
14.00	TORINO FC - LUSERNA BIANCO	B
14.30	LUSERNA BIANCO - INFERNOTTO	A
14.30	SAN PIETRO VL - TORINO FC	B
15.00	LUSERNA BLU - LUSERNA BIANCO	A
15.00	INFERNOTTO - TORINO FC	B
15.30	INFERNOTTO - SAN PIETRO VL	A
15.30	TORINO FC - LUSERNA BLU	B
16.00	LUSERNA BLU - INFERNOTTO	A
16.00	SAN PIETRO VL - LUSERNA BIANCO	B

A FINE MANIFESTAZIONE TUTTI I RAGAZZI VERRANNO PREMIATI



Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019

Scansionato con CamScanner

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

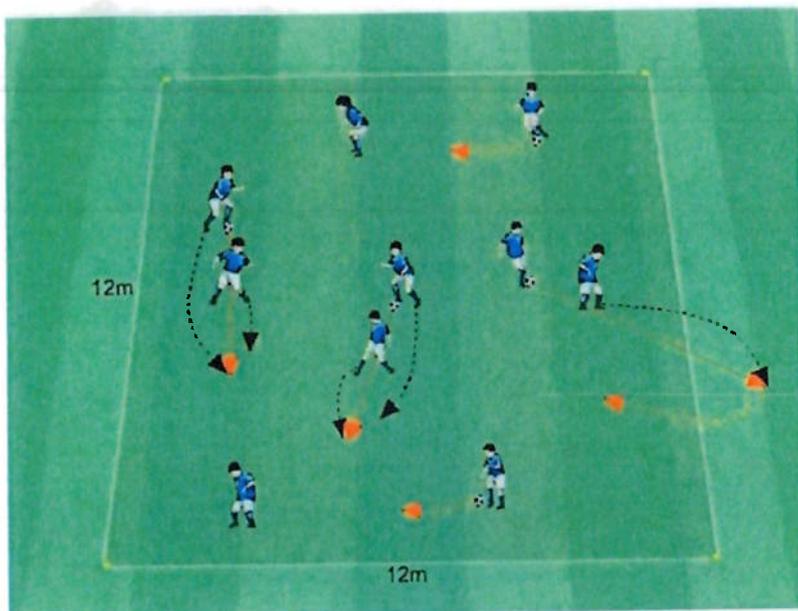
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.

Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.



Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco finisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti

